

**А. А. Красильников**

**Научный руководитель: А. В. Гайсина**

*Уральский федеральный университет  
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина  
Екатеринбург*

## **ГЕЙМИФИКАЦИЯ ОБРАЗОВАНИЯ В УСЛОВИЯХ ОНЛАЙН-ОБУЧЕНИЯ**

**Аннотация:** в статье рассматривается такое направление, как геймификация, и ее возможность интегрирования в образовательный процесс в условиях онлайн-обучения. Рассматриваются основные принципы геймификации, а также возможность интеграции различных механик из видеоигр в образовательный процесс. Далее идет разбор различных программ и приложений, где активно используются методы геймификации. В заключение автор делает вывод, что использование элементов геймификации позволяет повысить заинтересованность учащихся в обучении, а также качество дистанционного образования в целом.

**Ключевые слова:** Геймификация, игровой метод, игра, дистанционное образование, электронное обучение

**A. A. Krasilnikov**

**Scientific supervisor: A. V. Gajsina**

*Ural Federal University  
named after the First President of Russia B. N. Yeltsin  
Ekaterinburg*

# GAMIFICATION OF EDUCATION IN THE CONTEXT OF ONLINE LEARNING

**Abstract:** the article examines such a direction as «gamification» and its possibility of integration in the educational process, in the context of online learning. The basic principles of gamification are considered, as well as the possibility of integrating various mechanics from video games into the educational process. Next comes the analysis of various programs and applications where gamification methods are actively used. In conclusion, the author concludes that the use of elements of gamification can increase the interest of students in learning, as well as improve the quality of distance education in general.

**Keywords:** Gamification, game method, game, distance education, e-learning.

В настоящее время формат онлайн-образования стал набирать обороты, и многие учебные заведения рассматривают его как полную или частичную замену традиционной форме обучения. Однако у такого формата имеются некоторые очевидные проблемы, связанные с техническими сторонами вопроса, но, что главное, с более слабой вовлеченностью учащихся в образовательный процесс, из-за чего страдает качество дистанционного образования в целом. Связано это даже не с тем, что учащиеся не вовлечены в учебный процесс, а с тем, что традиционный способ подачи информации менее эффективен в условиях онлайн-образования. Поэтому необходимо искать другие пути и методы развития образовательных технологий.

Одним из наиболее актуальных методов развития образовательного процесса можно назвать метод геймификации. Однако для начала стоит разобраться, что собой представляет данный метод. Геймификация предполагает собой метод внедрения игровых моментов для неигровых областей, таких как бизнес или образование [2]. Значимости данной технологии придает факт популярности игр в целом, также нельзя не отметить их особую значимость для детей и подростков, что будет только играть на руку при работе в сфере начального и среднего образования.

Для начала стоит разобрать основные принципы геймификации, так как они распространяются на все области применения:

- **динамика** — использование различных сценариев, требующих внимания и реакции;
- **механика** — использование сценарных элементов, характерных для игрового процесса, таких как виртуальные награды, статусы, очки, виртуальные товары;
- **эстетика** — создание общего игрового впечатления, способствующего эмоциональной вовлеченности;
- **социальное взаимодействие** — широкий спектр техник, обеспечивающих межпользовательское взаимодействие [3].

Также при построении обучения, основанного на геймификации, не лишним будет обратиться к видеоиграм, так как на текущий момент они играют большую роль у подрастающего поколения и несут в себе множество полезных механик, которые можно использовать в образовании, к ним относятся:

- **создание легенды и предыстории.** Прежде всего стоит озаботиться такими аспектами, как создание какой-либо истории, которая будет сопровождать весь рабочий процесс. Это сразу позволит сформировать конечную цель у пользователей, а также создаст благоприятную атмосферу для обучения. Таким образом, чем проработанней и интереснее будет сюжет, тем глубже будет погружение у самих учащихся, что в конечном итоге положительно скажется на общем ходе работы. Соответственно не стоит забывать и про развитие внутриигровой истории, так как это позволит двигать процесс обучения в логичном ключе, а также позволит постепенно наращивать ее сложность, объясняя это развитием сюжета;
- **система наград и поощрений.** Одним из основных факторов построения системы наград в геймификации является тот факт, что пользователя награждают за каждое полезное действие, выдают ему какую-либо награду. Это могут быть как конкретные вещи, имеющие ценность для пользователя, так и условные баллы. Важно, чтобы данные награды на что-либо влияли, так как лишь факт их наличия мало на что влияет, и если за ними не будет стоять нечто большее, то и учащиеся не будут заинтересованы в их получении;
- **создание соревновательной среды.** Одним из основных принципов создания соревновательной среды в различных видеоиграх является разделение игроков на различные

команды с последующим их противопоставлением друг другу. По результатам противостояния победившая команда получает какой-либо приз, чаще выраженный в каких-либо внутриигровых очках, проигравшая же команда либо получает меньшее число очков, либо не получает их вообще. Однако бывает и так, что у проигравших отнимают очки, что может повысить их тягу к победе, а соответственно и улучшить их результат;

- **добровольный характер.** Прежде всего игра должна проводиться на добровольных началах, так как игра – это прежде всего игра, это развлечение, и никто не сможет заставить пользователя веселиться насильно [1]. Принудительное применение геймификации к неготовой аудитории может привести к сильному падению качества обучения.

Для конкретизации использования описанных выше механик стоит разобрать различных представителей этого направления. Для начала разберем одну из довольно популярных игр «Тривиадор», так как в ней наиболее грамотно построен принцип соревновательной игры. Прежде всего стоит разобрать основные правила игры. Игроки управляют виртуальными королевствами, и в их распоряжении имеется некоторое количество территорий. Основной целью является захват чужих земель и защита своих. Однако захват и защита производятся через викторину, где игрокам задают вопрос и дают несколько вариантов ответа, и игрок, ответивший правильно, соответственно успешно захватывает или отбивает территорию. Подобная модель игры имеет множество плюсов, так как в ней пользователям сразу понятен основной сюжет, а также возлагается некий груз ответственности за свои земли, что мотивирует пользователя играть лучше. Также игра грамотно строится на элементе соревновательности, так как пользователи заранее имеют свои цели и очевидную награду за свои труды — захваченную территорию. Именно эти факторы вкупе с простым и понятным дизайном обеспечивают игре популярность, а также повышают ее ценность как представителя «геймификации».

Следующим представителем игрового метода хотелось бы разобрать такой интернет-ресурс, как «Клавогонки», так как они являются одновременно и игрой, и образовательной программой. Основная цель игры сводится к максимально быстрому набору определенного текста, который представляется участникам до начала раунда. Сама по себе игра призвана обучить человека тех-

никам слепой печати, для этого имеется множество встроенных словарей для быстрой печати. Основой является соревновательный момент, так как в гонке может участвовать сразу много участников, также имеется множество режимов, что позволяет пользователю не заскучать и пробовать более сложные в освоении режимы, тем самым повышая свой личный уровень печати. В качестве валюты здесь выступают виртуальные очки, за которые можно приобретать внутриигровые авто, благодаря чему вы можете демонстрировать другим игрокам свой уровень мастерства и набранных очков.

Последней хотелось бы разобрать одну их крупнейших онлайн-школ изучения иностранных языков «Duolingo», так как в ней содержится множество элементов геймификации. Начать стоит с того, что при регистрации на сайте человек сам выбирает интересные для себя темы изучения, сложность, а также устанавливает время, которое он готов потратить на изучение самой темы. Это позволяет подобрать курс для каждого отдельного пользователя. Также на платформе установлена довольно интересная модель прохождения курса, заключающаяся в том, что человек может пропускать уроки, которые, по его мнению, он уже знает, но для этого необходимо пройти тест на знание самого урока. Это позволяет уже продвинутым пользователям пропускать ненужные уроки. Нельзя не отметить и систему наград, построенную на выдаче значков, которые пользователь получает за прохождение курсов и выполнение тестов. Однако особенностью является то, что значки постепенно тускнеют и могут исчезнуть, если пользователь не будет практиковать слова из данного урока. Это способствует тому, что пользователь вновь повторяет и закрепляет уже изученные слова. Вкупе с возможностью проходить уроки совместно, что способствует развитию социализации, и довольно простым и приятными дизайном, сайт держит высокий рейтинг среди школ иностранных языков.

По итогам приведенных выше примеров видно, что игровой метод довольно активно используется в наше время и наглядно показывает, что если комбинировать обучающую и игровую среду, можно добиться впечатляющих результатов. Применение игровых методов позволит значительно повысить интерес учащихся к обучению, однако для этого необходимо понимать аудиторию и ее цели и в соответствии с этим уже стоит игровую програм-

му, так как неправильное применение игровых технологий может оттолкнуть пользователя, что только ухудшит качество обучения.

### **Библиографический список**

1. *Вербах К.* Вовлекай и властвуй: игровое мышление на службе бизнеса. М. : Манн, Иванов и Фербер, 2015. 55 с.

2. Игра — дело серьезное. Рассказываем про геймификацию. URL: [https://skillbox.ru/media/management/igra\\_delo\\_seryeznoe\\_rasskazyvaem\\_pro\\_geymifikatsiyu/](https://skillbox.ru/media/management/igra_delo_seryeznoe_rasskazyvaem_pro_geymifikatsiyu/) (дата обращения: 24.02.2021).

3. *Мосин А.* Плюс геймификация всей страны? URL: <https://www.ukrbanks.info/kolonka/Plyus-guaymifikaciya-vsyay-strany.html> (дата обращения: 26.02.2021).